MASTER SYSTEM ► MEGA DRIVE ► GAME GEAR ► SEGA

SUPERGAME

CHEGOU GOLDEN AXE II

ANO 1 - Nº 7
FEVEREIRO DE 1992
Cr$ 2.500

Ganhe um Mega, Master ou outros 100 prêmios na nova SUPERPROMOÇÃO!!

Starflight: um RPG no espaço!!!

Rastan: todos os chefes.

Shinobi para Game Gear até o fim!

Toe Jam & Earl: o mapa completo!

AQUI COMEÇA A SUA AVENTURA

Não consulte os nossos preços

Consulte os preços dos outros anunciantes e depois ligue-nos.
Cobrimos qualquer oferta.

USADOS

A melhor opção. A primeira distribuidora a lhe oferecer cartuchos e aparelhos usados **com garantia**, com preços até 70% do valor do mercado.
Trabalhamos com todos equipamentos voltados para a área de vídeo game.
Assessoria completa para montagem de sua locadora.

FRANCHISING FANTASY

Monte uma Fantasy Games em sua cidade, consulte-nos.
Remetemos para todo o Brasil.

Aceitamos

Credicard
American Express
Nacional
Bradesco
Diners
Sollo
Ourocard

Escritório e Vendas - Av. Aclimação, 624 - São Paulo - SP - Fone: (011) 270.9260 - CEP 01531
Loja 1 - Av. das Cerejeiras, 970 - Vila Maria - Fone: (011) 201.8818 - SP - CEP 02124

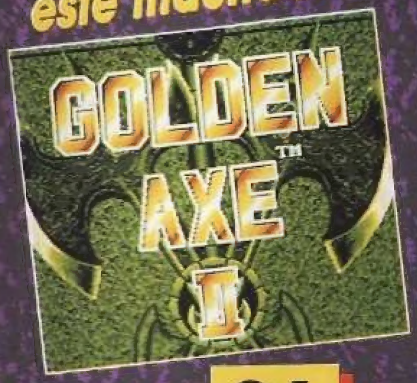
NESTE Nº

"Devagar se vai à última fase; mas demora."

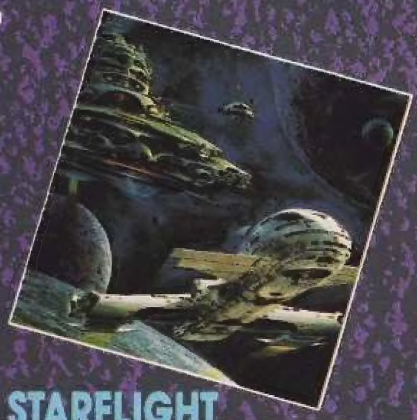
Jammin Piondexter Dufus Dudely Dude, bro. Se você der uma olhada no Mega Especial deste mês, vai saber qual é a minha: Toejam & Earl até o fim, como só a gente sabe fazer. Não foi fácil. Tive que torrar cinco game pilots. Um ficou louquinho da silva: dança pela redação, assobiando as músicas do jogo. Se você for um chato e achar Toejam pouco, tem mais: Golden Axe II !!! E não é lá fora, mas sim aqui dentro, num lançamento superveloz da Tec Toy. Os técnicos toyanos estão de parabéns. Para não falar de todas as fases de Rastan, para Master, e Shinobi, para Game Gear. Incrível como trabalha o velho Shinobi. Vou contratá-lo pra SG. E como os tempos não estão pra peixe, resolvi abrir uma lojinha. Vocês anunciam e as locadoras pagam a conta. Querem mais que isso? Mês que vem tem...

O CHEFINHO

Faça de tudo pra recuperar este machado!



26



STARFLIGHT
Viaje no espaço indo onde nenhum homem foi ainda!!

34

TOEJAM & EARL

Saiba tudo: no fim você encontra a nave.

22

SUMÁRIO

CARTAS. São Milhares 4
SUPERTÁTICAS. São demais 8
PODIUM. Brilhando nas alturas 13
MASTER ESPECIAL. Rastan 16
BILLY JOY. Tá o máximo 18
O CANTO DA COBRA. Tá rolando 21
MEGA ESPECIAL. Toe Jam & Earl 22
SUPERJOGOS. Tão chegando 26
MACETES DA GALERA. Tão ótimos 32
DR. KISSAB. Tá 1 sumidade 33
SAIU NOS STATES. Sempre lá 34
ROLA LÁ FORA. SONIC 38
A LOJINHA DO CHEFE. Tem tudo 43
HOTLINE. As mais mais 46

Olho por olho Chefe por chefe!

16

NOVA CULTURAL
Editorial Ltda

Diretores: Iara Rodrigues, Plácido Nicoletto, Shozi Ikeda, Walter Thomé

SUPERGAME

Número 7 — Fevereiro de 1992

REDAÇÃO
Editor Executivo: Gabriel Manzano Filho
Editor de Arte: Omar Grassetti

Editor: Matthew Shirts
Chefe de Arte: Hamilton M. Fernandes

Colaboradores: Marcia Maresti Lima, Santiago J. Scheitler (textos); Roberto Carnicelli, Game Problemáticos (consultoria de jogos); Paulo Sérgio Agostinelli, Sergio Luís Rodrigues, (assistentes de arte); Fernando Sampaio (fotografia); Reinaldo Moraes, Emilio Damiani (quadrinhos).

MARKETING
Gerente: José Renato Dias de Aguiar
Publicidade: Paulo A. Prado

Diretora-responsável: Iara Rodrigues

A revista **Supergame** é uma publicação mensal da Nova Cultural Editorial Ltda., Av. Brig. Faria Lima, 2000 - 3º andar CEP 01452 - São Paulo, Brasil

Central de Atendimento
Tel. 881-8266

Para sugestões, reclamações, dúvidas ou qualquer outra informação, ligue para o telefone acima ou escreva para:
Revista Supergame/Central de Atendimento
Al. Min Rocha Azevedo, 436
CEP 01410 - Cerqueira César
São Paulo, SP

Assinaturas: tel. 881-8266

Números Atrasados
Dirija-se ao distribuidor da DINAP de sua região. Ou, por carta, à DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações A/C Números Atrasados, Estrada Velha de Osasco, 132 Jardim Teresa - CEP 05350, Osasco, SP.

Ilustração de capa:
Boris Vallejo

Impressão: CLY

CARTAS

Aproveitem as férias e escrevam pra gente. Mãe nenhuma vai dizer que vocês são inúteis.

SANTA MÃEZINHA

Começo dizendo que a revista SG é melhor que sombra e água fresca. Tenho 1 grande pergunta a fazer: a mãe do seu chefe é tão feia quanto ele? Vi o retrato dele na SG nº 4 e fiquei imaginando como seria a sua mãe. Peço que publiquem um retrato vivo dela.

Daniel Lombardi Pinheiro
São José do Rio Preto, SP

RdC: *O interesse pela minha linhagem é enorme mesmo. Mas mamãe não se deixa fotografar à toa. E antes que me esqueça, feio é tu, tatu. E minha mãe, ao vivo e em cores, nem na Broadway.*

CLARIDADE

Sou o André, tenho 10 anos e leio essa revista especializada em Sega, parabéns! Vou fazer perguntas: (Para o Chefe) Quero que você não seja chato!!! Fui claro? E o jogo A.Kidd in High-Tech World, de que console é? O que querem dizer as dificuldades: radical, programável e moderada?

André Baptista Clemente
São Paulo, SP

RdC: *Você é de uma clareza absoluta. A.Kidd in High-Tech é Master. Dificuldade radical é bem difícil, programável você pode escolher no início do jogo o grau de dificuldade e moderada é mais ou menos difícil. As outras perguntas estão respondidas nas respostas gerais (várias dúvidas de diversos leitores), nesta edição. Fui claro com você???????*

GATARIA

Hello, My Kids. Não tenho nada a criticar da SG. Pra falar a verdade sou "marradona" nesta revista, pra lá de radical. Seguinte: não gosto muito de puxar o saco, mas tenho que admitir: Vocês São Perfeitos. Outra coisa que adoraria saber: quem são e como são os gatos que fazem a SG, OK? 1.000.000 de beijos.

Chrystianne Maria Melo Vieira
Teresina, PI

RdC: *Chrystianne (quantas letras, não?), são as leitoras como você que mantêm nosso incentivo de pé. Se continuarmos a vender revistas como você derrama elogios, vamos mandar uma passagem (só de ida) pra você vir visitar a Redação, tá bom?*

ADAPTADOR

Gostaria de saber se o Mega japonês precisa de adaptador pro encaixe de cartuchos nacionais e americanos. É necessário o uso de adaptador?

Marcelo Barbosa Mokdeci
Campinas, SP

RdC: *Existe um "Game Adaptor" para os cartuchos japoneses entrarem no Genesis e no Mega da Tec Toy. Os cartuchos americanos e brasileiros servem no japonês, sem problemas.*

SUPERDÚVIDAS

Eu gostaria que vocês reservassem uma parte da revista pra que mandássemos cartas perguntando como mudar de fase, como ganhar vidas extras, como selecionar fases, etc.

Paulo Lima P. de Oliveira
São Paulo, SP

RdC: *Você pode mandar sua carta com perguntas para o Dr. Kissab. Chegam aqui aos milhares. Ele responderá a todas, fique frio. Fora isso, a revista toda é pra adiantar a vidinha de vocês, né?*

A PLIMEILA AVENTULA DA MÔNICA ONDE NÃO É O CEBOLINHA QUE APANHA.

Master System®

"MÔNICA NO CASTELO DO DRAGÃO" PARA O MASTER SYSTEM. A coisa tá feia pro lado do Capitão Feio.

A Mônica não gostou nada nada da idéia dele de poluir o mundo com seu Dragão Cospe Fogo, e resolveu ensinar umas coisinhas pra ele com seu coelhinho Sansão. Ela até deixou o Cebolinha de lado, e partiu com tudo pra cima dele. Mas como todo vilão, ele espalhou um monte de obstáculos e inimigos pelo caminho da nossa baixinha (oops, desculpe Mônica). Além do coelhinho, ela vai encontrar muita ajuda pelo caminho, até um chuveiro para tomar banho após tanta sujeira. Venha ajudar Mônica a derrotar esse vilão no jogo "Mônica no Castelo do Dragão" para o Master System. Ele vai aplender que enflentar a Mônica não é blincadeila.

TEC TOY

CARTAS

ENDEREÇO ERRADO

Nós da Equipe Mega Players notamos que a revista está melhorando a cada edição. Se considerarmos que estamos no Brasil e que a SG foi a última a entrar nas bancas, ela continua e sempre será a melhor revista de video game brasileira. Nós preparamos e enviamos para o Mega Club, via Sedex, 1 fita de vídeo com vários recordes e finais de jogos de Mega que nossa equipe detonou, com a intenção de vê-los na seção de recordes da revista.

Equipe Mega Players
Itapira, SP

RdC: *Olha, eu mandei dois fotógrafos e três pilotos de jogos bem grandalhões lá na Tec Toy, mas não conseguiram "retirar" a fita de vocês. Se quiserem sair na revista, precisam mandar uma cópia da fita para mim, aqui na SG. Eu não apito nada na Tec Toy, nem consigo namorar as moças da Hotline.*

NÚMERO ATRASADO

Eu gostaria de saber como adquirir as 3 primeiras revistas. Passei o ano todo na Argentina e quando cheguei só consegui a nº 4. Como achei a revista espetacular, resolvi escrever. Gostaria também de receber um catálogo dos jogos do Genesis e dicas sobre Strider.

Edgar Andrade
Recife, PE

RdC: *Esta é uma das desvantagens do exterior: não tem SG. Números atrasados, você encontra da DINAP: (011) 268-2522. O único catálogo de Genesis que conhecemos está na revista Electronic Gaming Monthly de Outubro, 1991. As dicas de Strider estão a caminho.*

BOATOS

Quando ganhei meu Master System, vieram uns folhetos pra eu me tornar sócio do Master Club. Mandaram-me outros folhetos e uma carteirinha. Além de provar que sou sócio, pra que mais serve essa carteirinha? Se eu ficar em 1º lugar nos *Macetes da Galera*, eu recebo um troféu de ouro em forma de chefe? Ouvi falar que a Sega inventa truques que podem danificar o aparelho, só pra pessoa ter que comprar outro.

Christiano Marinho Moterani
Varginha, MG

RdC: *A carteirinha prova que você é sócio, ou seja, que é super fera. Não é muito fácil conseguir uma. O troféu de ouro é simbólico, mas bastante disputado. Nós achamos que a Sega não é otária pra fazer isto com os seus produtos.*

SONIC

Eu gostaria que vocês publicassem mais coisas sobre Sonic do Master. Será que posso encontrar esse jogo em lojas especializadas aqui na Bahia? Avise pro Chefe que adorei a revista, meu.

Caio Nogueira Olives
Salvador, BA

RdC: *Fui avisado. Ainda bem que você gostou, pois eu faço esta revista pra vocês, meus meninos. Se não tem ainda em Salvador, tá chegando. Aguarde nossas novidades sobre este jogo.*

PROBLEMÃO

Aí galera da SG, estou escrevendo para dar os parabéns pelo sucesso e para resolver todos os seus problemas. Quando el gran jefe, que pelo visto é um chato, não deixar vocês jogarem, levem-no para o último andar e o pendurem de ponta-cabeça. Se não adiantar, mostrem um espelho para ele, se for feio como no desenho, morrerá de susto. Um abraço pra toda a equipe e uma paulada na cabeça do Chefe. Té mais, galera.
P.S. Não deixem o Chefe ver esta carta.

Maurício Nunes da Silva
Americana, SP

RdR: *Não adiantou, Maurício, não resolvemos todos os nossos problemas e ainda criamos mais alguns. ELE VIU A CARTA...*

SUPER SUPER

Em 1º lugar gostaria de dizer que a SG é mais super que o Super-Homem. Também gostaria de perguntar por que a SG não publica alguma coisa sobre os Minigames da Sega.

Henrique Samy Pereira
Florianópolis, SC

RdC: *Henrique, você é super. Também está na nossa lista algo sobre os Mini.*

CABELO PUNK

Por que o Chefe só aparece na revista de cabelo em pé? É alguma tradição indígena ou é pra assustar o pessoal da Redação? Óculos 3-D fazem mal à vista ou é boato?

Fábio Feliciano Manhães
Rio de Janeiro, RJ

RdR: *O cabelo do Chefe fica arrepiado em jogos como Pit Fighter, Quack Shot, Spider Man e outros. Se você usar óculos 3-D o dia inteiro, vira andróide, falou? Algumas horas, tudo bem.*

ASTERIX QUANDO?

Gostaria de saber se o cartucho para Master System Asterix in Egypt tem previsão de lançamento, estou doido para comprá-lo. Adorei a revista.

Eduardo Guimarães Martins
Volta Redonda, RJ

RdC: *Esta é uma fita que nós também esperamos ardentemente. Deve chegar a qualquer minuto.*

PISTOLA PRA MEGA

Sem dúvida é a melhor revista do Brasil, com as melhores dicas, LEGAL PACAS. Eu queria saber se a Sega pode fazer uma pistola para o Mega Drive? Por que eles não fazem?

Daniel Roberto Pacheco
São Paulo, SP

RdC: *Meus espiões dentro da Sega acham que é porque os engenheiros estão super enlouquecidos com o projeto do CD-Rom e não conseguem pensar em mais nada.*

PIT FIGTHER

Gostaria de saber quando chegará Pit Figther? Gostaria que nos próximos números mandassem um supercartaz do Pit Figther. Ah! Também quero parabenizá-los pelo trabalho. Parabéns!

Ricardo Oliveira de Souza
Salvador, BA

RdC: *Pit Figther vem vindo aí logo, logo. Já saiu nos EUA e tá vindo pra cá. Assim que chegar vocês serão os 1ºs a saber.*

OOPS!

Na revista SG número 4, na seção do Dr. Kissab, vocês disseram que os jogos dos Simpsons não poderiam sair para Mega Drive, alegando que já pertenciam à Nintendo. Nesta mesma revista, vocês disseram que o Pit-Fighter sairá no Superfamicom e Game Boy. Então, teoricamente, a SEGA poderia lançar jogos nintendo, tais como Tartarugas Ninja e The Simpson.

Luiz Fernando Romanini
Osasco, SP

RdR: *Às vezes, o velho Dr. Kissab pisa só um pouquinho no tomatinho. Teoricamente, você tem razão: seria possível um jogo de Simpsons para Mega Drive. Mas é improvável, já que a Nintendo deve ter um contrato de semi-exclusividade com Matt Groening, o criador do Bart.*

SENNA

Caro chefe, sua revista está simplesmente demais. Continue assim. Gostaria de saber se o jogo do campeão, Ayrton Senna já tem previsões de lançamento no mercado brasileiro ou americano?

Marcelo G. Pudell
Santos, SP

RdC: *Gostou da SG nº 5? o jogo com Senna tem previsão de lançamento mundial por ocasião do Grande Prêmio Brasil, aqui em Interlagos, em abril de 92.*

RdC = Resposta do Chefe
RdR = Resposta da Redação

Escrevam para:
REVISTA SUPERGAME
Caixa Postal 9442
São Paulo, SP
CEP 01051

TECNOFAX
COM. E ASSISTÊNCIA TÉCNICA LTDA.
AUTORIZADA
DYNACOM

MASTER SYSTEM - NINTENDO
MEGA DRIVE - ATARI - GENESIS
BIT SYSTEM PHANTON
DYNA VISION - TOP GAME

- Transcodificamos Super Famicon, Super Nintendo
- Modificamos canal com garantia de 1 ano
- Transcodificamos Nintendo americano e japonês em 2 horas. Garantia 1 ano
- Transcodificamos Mega Drive, Genesis em 2 horas. Garantia 1 ano
- Destravamos Nintendo americano para rodar cartuchos nacionais e importados que não sejam da própria Nintendo
- Modificamos módulo de RF do Nintendo japonês para entrar em canal 3
- Temos modulador de RF para Mega Drive japonês
- Preços especiais p/ revendedores, oficinas e locadoras

Assistência Técnica especializada em vídeo game de todos os sistemas, nacionais e importados, e seus acessórios, joysticks, fontes, cabos, pistolas etc.

Atendemos todo o Brasil via Sedex
Fone: (011) 222.1471 e 222.9083

Depto. Técnico
Rua Sta. Efigênia, 295 - 1º andar conj. 115 - CEP 01207 - SP

PUBLICIDADE
SUPERGAME
DISQUE
815-8055
(ramal 278)

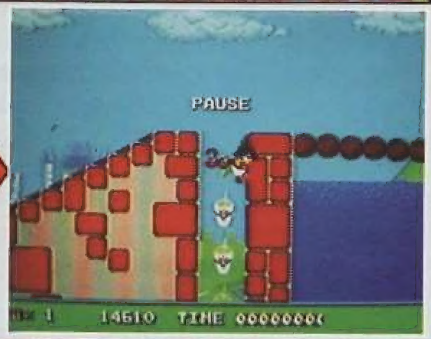
ASSINATURAS
881-8266
Central de Atendimento

SUPERTÁTICAS

AS DICAS MAIS PODEROSAS DA EQUIPE SUPERGAME

MEGA DRIVE

Marvel Land — WARP ZONE



Posicione-se onde a tela indica, corte caminho e chegue rapidamente ao alvo, completando a fase mais rápida. Cuidado, o Chefe já tentou e quase quebrou a perna.

Marvel Land — PASSWORDS

Aqui vão as passwords do 1º mundo até a 7ª fase. Nosso consultor quebrou 3 joysticks pra conseguir: 1-2 Luxcie; 1-3 Mole; 1-6 Condor; 1-5 Captain; 1-4 Coaster; 1-7 Florrie.

Fantasia — VIDAS INFINITAS

ADVERTÊNCIA: qualquer truque que envolva a colocação ou retirada de cartuchos com a força ligada *pode danificar o seu console seriamente.* Os riscos são por sua conta.

Coloque o cart Thunder Force II e vá pra tela de apresentação; selecione nível 5, Rank 4 com Stock 5. Retire o cart sem desligar o console. Coloque Fantasia e aperte Reset.

Fantasia — ITENS

Na primeira fase, atraia 1 vassoura até a escada para depois destruí-la, com isso você ganha alguns itens extras, além de um pouco de ânimo pra continuar as próximas fases.

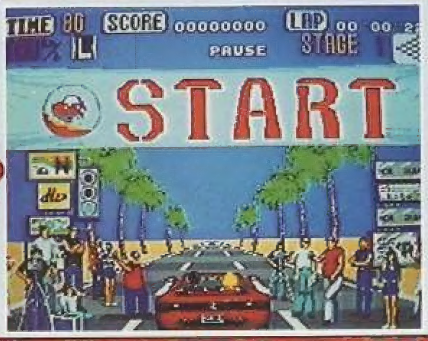
Cyberball

ÚLTIMA PASSWORD

Eis aqui "de bandeja" pra você competir com Minnesota Monsters: P5BB B5PS IHEX, lembrando que todas as letras são maiúsculas e que você não pode perder agora.

Out Run

NAVES ESCONDIDAS



Pra ver naves escondidas, não bata em nada, e nas bifurcações siga estes caminhos: Balão: vire à esquerda e à esquerda; Avião: à esquerda e à direita; Nave Espacial: à direita e à direita.

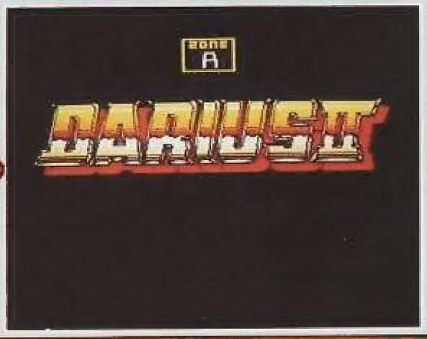
Super Thunder Blade

EVITE OS INIMIGOS

Selecione o nível Hard na tela de opções. Quando o jogo começar, fique nos cantos superiores esquerdo e direito sempre atirando pra não ser atingido. Só funciona nos níveis 1 e 3.

Sagaia/ Darius

SELEÇÃO DE FASE



Você poderá treinar com os chefes mais difíceis, selecionando fases: digite CACBCABABCAC, na tela de apresentação. Depois é só escolher a letra referente ao planeta desejado. Boa Sorte.

Sonic

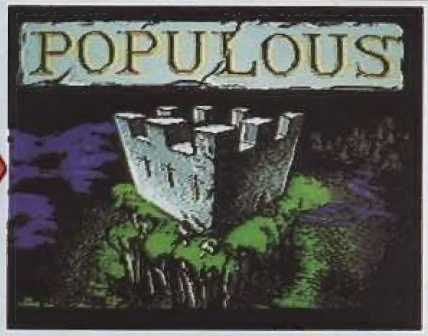
BÔNUS

Você pode ganhar 50.000 pontos, se completar a Green Hill Zone 1-1 e 1-2 em 29" ou menos. Não vá dizer depois que o Chefe não avisou...

Não se desesperem! Algumas dicas são chatinhas mesmo e demoram para entrar...

Populous

AUMENTE SUA POPULAÇÃO



Para a sua população crescer rápido, evite construir castelos, pois são grandes demais e impedem a saída rápida dos walkers. Construa mais casas no início.

Alien Storm

INVENCIBILIDADE

Use o robô e quando você perder o seu life inteiro, aperte imediatamente o special attack, botão A. Assim você não perde a sua vida. Faça quantas vezes quiser.

MASTER SYSTEM

Zillion I

VIDA EXTRA

Existe um quarto secreto que contém "power ups" e cápsulas de energia. Vá para a sala B2, deite-se e dispare contra a parede. Ela se abrirá e você poderá passar.

Zillion I

PARA DERROTAR O ÚLTIMO CHEFE

Facilita ter os 3 lutadores vivos. Use as técnicas em conjunto. Comece pela mais ágil -APPLE- mirando na boca e na cabeça. Troque por CHAMP, depois por JJ. O monstro será destruído e os 3 estarão vivos.

Zillion I

ARMADILHA

Cuidado, pois no 3º nível existe uma sala com uma armadilha perigosa. Não tente pegar os cilindros que estão próximos de duas minas explosivas, pois será destruído.

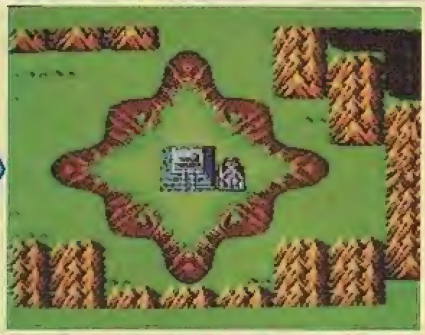
Phantasy Star

PARA ENCONTRAR O ESCUDO DE ESPELHO

Converse com o prefeito da cidade de Sofia, depois use o Hovercraft e vá para o meio do oceano, onde existe uma ilha. Procure em todos os lugares ao redor da montanha (Ant lion) até encontrar.

Phantasy Star

PARA ENCONTRAR O CRISTAL



Vá para Palma. Acima de Scion e à direita do shopping de doces existe um vale (The Hill), localizado na Baya Malay. Há um morro com uma torre. O cristal pode ser encontrado no penúltimo nível da torre, com Damor. Bajule-o bastante pra conseguir o cristal.

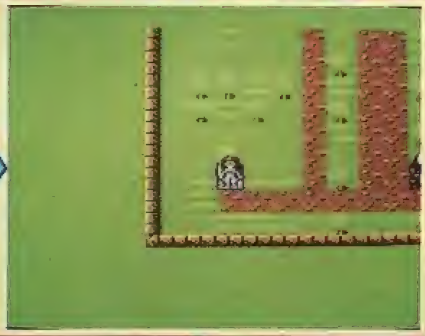
Phantasy Star

PARA MATAR GRAND DRAGON

Para atingir o guardião do Sky Castle, ataque sempre com a força e não com mágica. Use colas e burgers para aumentar sua energia e concentre-se em ataques com suas armas. Você vai precisar de todos os MP para o confronto final.

Phantasy Star

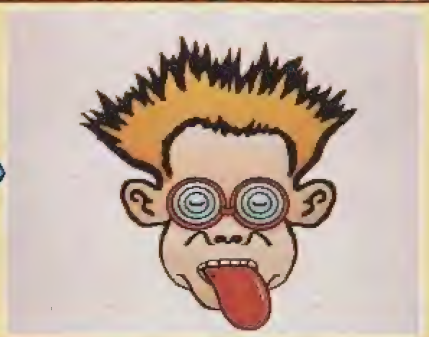
PARA ENCONTRAR A FLAUTA



Vá para Gothic e para o canto esquerdo inferior da cidade. Lá existe uma árvore e próximo a ela procure pela soothing flute.

Action Fighter

PARA DESTRUIR OS SUBMARINOS



Para destruir os Clarken, use a técnica "Hit and Run" (acerte e fuja). Fique atento e, logo que um deles emergir, aproxime-se e dispare suas bombas. Não seja apressadinho e dispare apenas 2 ou 3 bombas por ataque. Mova-se rapidamente para não ser atingido.

... se uma dica qualquer não funcionar na primeira, tente outras vezes. É assim mesmo.

O CHEFE

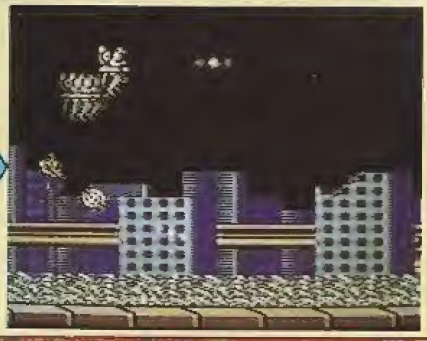
F-16 Fighter

PARA MELHORAR SEU COMBATE

Para melhor combater os caças inimigos, use o canhão quando a distância entre você e ele for de 1 a 30 metros, e os mísseis, de 30 a 100 metros.

Forgotten Worlds

PARA MATAR O MONSTRO

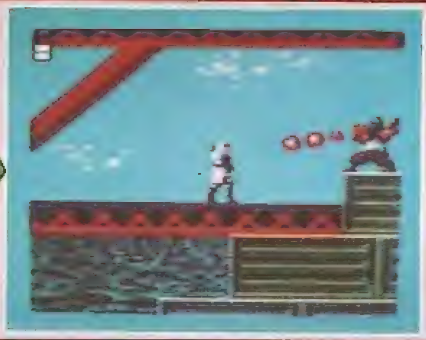


Compre os mísseis perseguidores de calor. Fique no canto esquerdo, sempre atirando com a arma apontada para o monstro, a fim de evitar seus mísseis. Quando ele baixar o escudo por alguns segundos, aproxime-se e atire. Repita.

GAME GEAR

Mickey Mouse

TESOUROS SECRETOS



Vá para a extrema direita da floresta no nível 1. No canto inferior esquerdo da tela descobrirá dois tesouros. Pule no da direita e suba pela direita da tela. Pule nos tesouros que aparecerem.

Shinobi

SOUND TEST

Para ouvir todos os sons de Shinobi, coloque o direcional para cima e aperte Start durante a tela de apresentação.

Wonderboy

SELEÇÃO DE FASES

Ligue o Game Gear com o cartucho dentro e aperte Start. Quando o coração estiver subindo, você pode selecionar fases apertando o direcional para cima e/ou baixo.

Os brasileiros estão dando uma surra nos americanos. E os recordes Supergame melhoram a cada mês que passa. Prove que você é um animal. Mande uma foto de tela com seu recorde para SG.

RECORDES SUPERGAME

The Super Shinobi (Mega)
1.164.800
Rodrigo Novas Pereira
São Paulo, SP

Streets of Rage (Mega)
999.900
Leonardo Grecco
São Paulo, SP

Truxton (Mega)
4.860.470
João Luís Veríssimo
Salvador, BA

James Pond (Mega)
90.329.180
Equipe Finzsch-Beker
Capão da Canoa, RS

RECORDES AMERICANOS

MEGA

After Burner 2	30.213.110
Air Diver	78.023.000
Batman	933.600
Gaiares	1.791.041
Ghouls'n Ghosts	1.965.300
Last Battle	62.000
Moonwalker	3.365.400
Phelios	2.513.640
Revenge of Shinobi	12.537.800
Shadow Dancer	1.114.100
Strider	327.550
Thunder Force 3	7.961.680

MASTER

After Burner	13.572.900
Black Belt	999.900
Double Dragon	627.000
Moonwalker	21.020
The Ninja	1.924.650
Rampage	998.155
Rastan	31.139.300
R-Type	1.128.500
Shinobi	1.165.750
Super Monaco GP	2'36"010
The Revenge of Shinobi	10.108.400
Zoom	90.450

RECORDES BRASILEIROS

MEGA CLUBE

Alex Kidd Enchanted Castle	Última fase
Altered Beast	10.380.000
Castle of Illusion	1.258.400
E-Swat	999.900
Ghouls'n Ghosts	473.300
Golden Axe	277
Last Battle	240.550
Moonwalker	1.074.600
Rambo III	9.999.990
Shapes and Columns	22.084.357
Sonic The Hedgehog	705.090
Strider	293.500
Super Futebol	Última Fase

MASTER CLUBE

After Burner	17.071.400
Aztec Adventure	3.511.500
Black Belt	9.999.900
Castle of Illusion	999.990
Double Dragon	9.999.990
Ghouls'n Ghosts	9.999.900
Golden Axe	297
Moonwalker	999.990
Rambo III	105.350
R-Type	1.246.700
Shapes and Columns	2.388.900
Shinobi	9.999.950
Zillion II	9.999.990

SUPERPROMOÇÃO

TEC TOY MESBLA SUPERGAME

Onde estão os heróis?

Sonic

Alex Kidd

Entrar nesta promoção é mais fácil do que descansar. Basta ir a qualquer loja da MESBLA, em todo o Brasil, e lá procurar o cartaz "Os Heróis da Tec Toy". Nele, olhe bem em que lugar está a figura do Sonic. Marque esse lugar (o mesmo quadradinho) com um "x" no cartaz reproduzido no cupom da página ao lado. Mas atenção:
a MESBLA só mostrará esse cartaz com o Sonic entre 27 de janeiro e 15 de fevereiro. Não vá se atrasar!

A segunda parte da superpromoção também é uma vergonha de tão fácil. Vá outra vez à MESBLA depois de 15 de fevereiro. Peça para ver o novo cartaz. Agora você tem de conferir em que quadradinho está o Alex Kidd. Indique o lugar exato do Alex Kidd no segundo desenho do cupom da página ao lado. Muito cuidado com o novo prazo:
o cartaz do Alex Kidd só ficará exposto entre 17 e 29 de fevereiro.

Marcou os dois "x" no cupom? Então é só preencher com nome e endereço e mandar pra Supergame. Seja rápido. Só valem cartas mandadas até 9 de março!

100 PRÊMIOS INCRÍVEIS!

- 1 Mega Drive
- 1 Master System
- 3 Game Gear
- 25 cartuchos Mega Drive
- 25 cartuchos Master System
- 25 cartuchos Game Gear
- 20 minigames

REGULAMENTO (LEIA COM ATENÇÃO)

1. A "Superpromoção Tec Toy-Mesbla-Supergame" é aberta a qualquer pessoa no território nacional, com exceção dos funcionários das três empresas patrocinadoras e de seus parentes diretos.
2. Para participar basta preencher o cupom desta página, em letra de fôrma, com todos os dados solicitados.
3. O sorteio dos prêmios será feito entre os participantes que responderem corretamente às duas questões, indicando com um "x" o lugar correto dos heróis SONIC e ALEX KIDD.
4. Para obter a resposta certa, o participante deve ir até uma loja MESBLA, onde encontrará um cartaz com as indicações corretas, na seção de Videogames.
5. O concurso é dividido em duas etapas. Na primeira, o herói SONIC estará à mostra no período de 27.01.92 a 15.02.92. Na segunda, o herói ALEX KIDD estará à mostra no período de 17.02.92 a 29.02.92.
6. Só poderão participar do sorteio os cupons postados até 09.03.92, valendo como comprovante o carimbo do Correio.
7. Os cupons deverão ser colocados em um envelope e remetidos para a Nova Cultural Editorial Ltda., Caixa Postal 9442 — CEP 01051, São Paulo — "ONDE ESTÃO OS HERÓIS?"
8. Só terão validade os cupons originais desta revista, não sendo aceitas as reproduções em xerox.
9. O sorteio será realizado por uma comissão designada pela Nova Cultural Editorial Ltda. Os cupons que não atenderem às condições básicas serão invalidados.
10. A entrega dos prêmios será feita na sede da Nova Cultural Editorial Ltda., ou nos distribuidores da empresa, para os ganhadores de fora de São Paulo.
11. Serão distribuídos, no total, 100 prêmios, como especificado no alto desta página.

Nome: _____

Endereço: _____

_____

Cidade: _____

Estado: _____ CEP: _____

No cartaz da Mesbla, o Sonic está aqui:

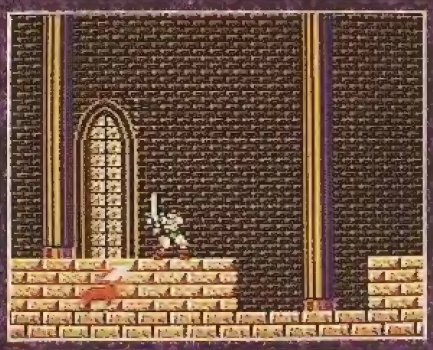
No cartaz da Mesbla, o Alex Kidd está aqui:

RASTAN

Mate os sete chefes!

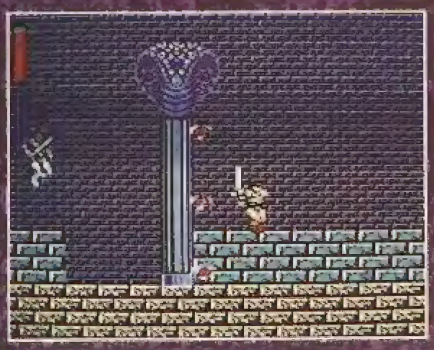
Primeiro Chefe

Fique no piso de cima e cada vez que ele passar por baixo de você, você deverá pular e encravar a espada na sua cabeça (para isto utilize o direcional para baixo).



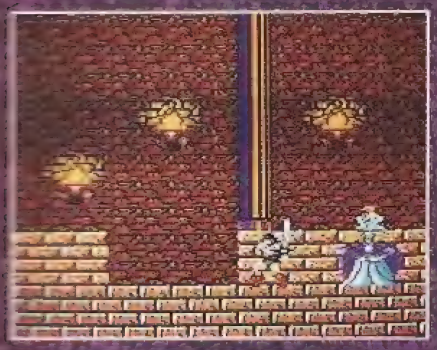
Segundo Chefe

Vá o máximo possível até o canto esquerdo da tela. Tente ficar bem no meio do chefe. Segure o botão 1 para dar espadadas e não saia da posição até acabar com ele. Um rapid fire ajuda nesta fase.



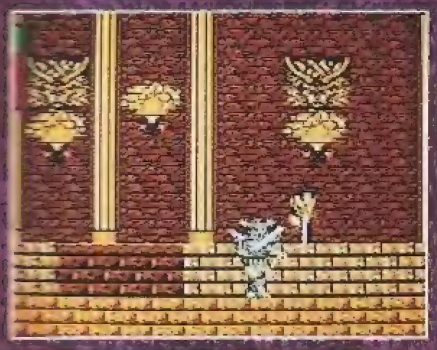
Terceiro Chefe

Comece enterrando-lhe a espada na cabeça. Siga o chefe e fique o mais próximo possível, dando espadadas. Ele não conseguirá fugir.



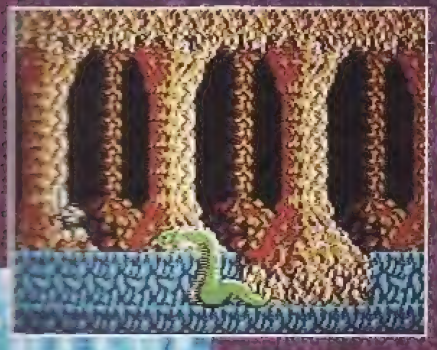
Quarto Chefe

Fique no piso superior da tela. Quando o chefe estiver no vão, pule sobre ele, atingindo-lhe a cabeça. Repita a operação do outro lado da tela.



Quinto Chefe

Fique na parte de cima da tela. Quando a cabeça do chefe se aproximar, pule e dê uma espadada. Não esqueça de desviar dos cuspes, pulando em diagonal.



Sexto Chefe

Para se esquivar dos tiros do chefe, basta ficar abaixado. Logo depois, acompanhe os movimentos da sua cabeça, pulando e dando-lhe espadadas com entusiasmo.

Sétimo Chefe (último)

Continue na parte superior da tela, pulando de um lado para o outro. Tente atingir as suas asas. Pronto, você acabou o jogo. Foi moleza, não foi?

DICAS

As poções vermelhas tiram a sua energia.
As poções azuis dão energia.
A cabeça do macaco recarrega sua energia totalmente.

Na fase 7.2 existe uma fase secreta. Veja na foto acima.

Roteiro: Reinaldo Moraes

Desenhos: Emílio Damiani

...que bota um sorriso amarelo e besta na cara das vítimas, matando-as de ridículo em poucas horas.
Chipsy... eu... queria dizer que... sempre te amei. É, acho que sim...
Declaração de amor com sorriso amarelo na cara não cola, seu Billie cara de bun...
Dá o fora, Bobão! Vai punzá lá na casa do Shimegão! Putz! Olha só quem vem vindo lá...
MAIZ
Com esse sorrisô amarelô só me resta o exiliô na ilha de Elbá. Ô revuá, macacadá!
A chente se vê de novô numa aulá de Histôriá, falô?
Bi... Bi... Biiiilliiiie!...
Trouxe antídoto contra o gás! As famosas pílulas Salva-Pátria!... Ai, minha pilha tá acabando... Me ajuuuuda...
Antídoto!
Vai uma pequena tragédia aí, meu? Olha lá...
A Hadaly tá maus. Será que ninguém tem uma pilha nova pra emprestar?
xlkdnudkeysanadt
Coitadinha... Vai morrer.
Dane-se.
A gente só não morreu de ridículo por causa dela, Chipsy. Mais respeito.
Morreu. Antes ela do que eu.
É, inclusive porque o Professor K.Soft pode transformar ela num aspirador de pó. Ou num espremedor...
Pe-ri-go! Bôbo tóxicos se aproximando!

Cada um deve ter um gás diferente. O God !
Como é que muda de fase nesse game ?
Taí uma pergunti-nha interessante.
Hê-hê-hê ! Como é cheirosa a vitória... (sniff !)... Humm, que cheirinho mais...
...estranho. Aliás, estranhíssimo !
Malditos gases ! Se infiltraram pela tv !!! E AGORA ?!?!?
PAUSE
Dá um pause, mestre !
E AGORA ?!?!
E agora, Reinaldo ?
Pois é, Emílio. E agora ?
Agora, seus pulhas, ouçam bem a voz do CHEFE ! Quem paga vocês sou eu, certo ? Billie, Chipsy, Big Bró, dr. Shimega Baitz, Prof. K. Soft – até o imperador Napoleão – todo mundo tem que me obedecer aqui ! Certo ? A partir do mês que vem eu vou fazer parte dessa historinha. Vou botar ordem nessa zôrra, certo ? Podem se preparar. Aí vocês vão ficar sabendo o que vai acontecer... DAQUI A POUCO ! Certo ?
Falô chefia... até a próxima. Certo ?

CANTO DA COBRA

por Coral

Os Dez Mais do Chefe

A Sega diz que vai lançar os dez melhores jogos de Mega Drive num único CD para o novíssimo Mega CD-ROM. Novíssimo no Japão, porque ainda vai demorar para chegar no Brasil e nos EUA.

Para ajudar a nossa querida empresa japonesa, o Chefe da SG resolveu elaborar sua própria lista. É esta:
1. Sonic 2. Pit Fighter 3. Super Monaco GP 4. Castle of Illusion 5. Quack Shot 6. Super Futebol 7. Shapes and Columns 8. Streets of Rage 9. Lakers vs. Celtics 10. Toe Jam & Earl.

Isto sem falar em jogos de aventura, uma vez que dificilmente serão incluídos neste CD. E vocês? O que acham? Mandem suas listas dos 10 mais para o Chefe. Mais pra frente a gente avisa o que deu. ■

Luvas pros Feras

Chegaram as luvas pra video games. São feitas de lycra, com fecho em velcro, em tamanho único. As luvas "Super Feras" foram boladas para os verdadeiros campeões. Depois de jogar horas e horas elas retêm o suor, evitando estragar o joystick e protegendo os polegares das bolhas e calos que nós conhecemos tão bem. Não tira a sensibilidade e não atrapalha.

As luvas estão sendo vendidas na locadora MUNDO DO VIDEO GAME, em São Paulo, na Av. Angélica, 1395, Fone: 66-0164. Para o interior e outros Estados, pedidos pelo telefone: (011) 832-6294 ou pelo correio (Rua Engenheiro Albertim, 201, CEP 05068, São Paulo). Nesse caso, serão incluídas as despesas postais. Se ligou? ■

ToeJam & Earl

Tá difícil, mas se você usar as supertáticas Mega, vai achar os pedaços da nave espatifada.

Para você entender nossas dicas desse jogo, numeramos a linha horizontal de 1 a 7 e denominamos as verticais de A a H. Assim você localiza melhor as peças perdidas da nave e os elevadores que o levarão a outra fase.

1ª Fase:

Aqui não tem mistério, você precisa limpar a tela que possui vários presentes. O elevador está na coordenada 5B.

2ª Fase:

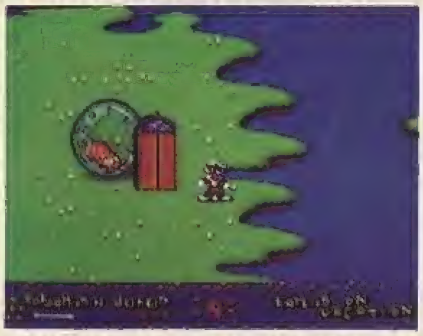
Tome cuidado com os inimigos e ande sempre à esquerda. O primeiro pedaço da nave você vai encontrar na coordenada 3D, e o elevador está na coordenada 6B.

3ª Fase:

Aproveite para descolar mais presentes, que é o que mais interessa. O elevador está na coordenada 3C.

4ª Fase:

Legal moçada, aqui tem mais uma manha: o telefone. Ele está na coordenada 4C e serve pra revelar alguns quadradinhos. O elevador está na coordenada 2E.



5ª Fase:

Se escrevêssemos algo aqui, seria inútil. Não acontece nada. Então se manda, meu. Corra pro elevador que está de novo na coordenada 2E. Se você fizer um caminho legal, encontrará presentes chocantes.

6ª Fase:

Agora sim, temos outra parte da nave pra pegar. Ela está na coordenada 7D e você sairá deste nível facilmente se pegar o elevador na coordenada 7A.

7ª Fase:

Se você não tiver pressa, vai poder recolher alguns presentes aqui. Mas cuidado com o Totalboomer: ele pode acabar com você. O elevador está na coordenada 4E.

8ª Fase:

Continue procurando os presentes que o interessam, sempre tomando cuidado com os inimigos. Quando se cansar, pegue o elevador na coordenada 7E.

9ª Fase:

Que sacanagem! Não tem nada especial pra pegar aqui. Não desanime que na próxima tem. O elevador está na 4E.

10ª Fase:

Oba, oba! Acorda, meu! A nave está no 6A e o elevador no 5E. E só pra ilustrar: está numa ilhazinha.

11ª Fase:

Pelo jeito ficaremos mais uma vez na mão. Ou seja, não há nada especial, além de alguns presentes e o elevador que está esperando na coordenada 7E.

12ª Fase:

Great! Aqui tem mais nave e está na 5E. O elevador está na 7B. Só não vá morrer agora, pois temos um longo caminho a percorrer.

Terrestres malucos

OPERA SINGER
(Cantora de Ópera)

Ela limpa a tela pra você por 3 Bucks.

CHICKENS WITH MORTARS
(Galinhas com Morteiros)

Elas vão acabar com você de tanto atirar tomates. Fuja delas. Se tiver Sling Shot (estilingue de tomates), não as deixe impunes.

LIL DEVIL
(Diabo)

Evite os caminhos onde ele estiver. Além de roubar energia, ele empurra pra baixo.

PHANTON ICE CREAM TRUCK
(Caminhão de sorvete fantasma)

Só aparece na 17ª fase. Se você se posicionar diante de um desfiladeiro, ele some.

FAT MAN
(Homem Gordo)

Corra, fuja, se ele pegar você é morte certa. Use o seu balão sósia pra despistar.

WISARDS
(Magos)

Eles recarregam a sua energia por alguns Bucks.

MAIL BOX MONSTERS
(Caixa de Correio Maluca)

É um ótimo lugar pra fazer compras. Mas, cuidado, ela pode enlouquecer e sair correndo atrás de você.

CUPID
(Cupido)

Evite-o ao máximo. No caso de uma flechada, fique frio, o máximo que pode acontecer é uma inversão no botão direcional.

NERDHERD
(Os Mauricinhos)

São completamente idiotas e nada se pode prever, correr um pouco, ajuda a despistá-los.

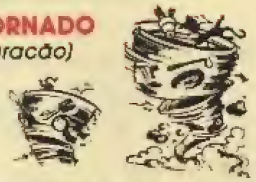
HAMSTER IN A ROLLY-BALL
(Hamster na bola de plástico)

Este não é mole. Bem mais inteligente que os mauricinhos. Não perdoa e esmaga tirando metade da sua energia.

ANGRY BEES
(Abelhas injuriadas)

É fácil desviar delas, salvo se o caminho for estreito, ou você estiver lendo um bom livro.

TORNADO
(Furacão)



Não deixe ele pegar você. Pra isso um Hi-top cai superbem. Caso contrário, comece a rezar pra ele não deixar você no abismo.

SHARK
(Tubarão)

Não pule na água com ele por perto. Senão, dança, né? Eles nadam bem mais rápido que você. Uma bela bóia ajuda bastante aqui.

INSANE DENTIST
(Dentista Louco)

Suas pernas são compridas e ele só não pega você, se você correr em ziguezague.

WISEMAN
(O Cenoura)

alguns Bucks ele identifica os seus presentes, e você não entra numa roubada.

MOLE
(Toupeira)

Quando ela estiver por perto, a estrada é o melhor caminho. Se não der pra fugir, prepare-se pra perder os seus presentes.

SANTA
(Papai Noel)

Se você o atingir a tempo, ele deixa alguns presentes pra você abrir.

BOOGIE MAN
(Pigmeu Fantasma)

Além de correr bastante, ele aparece onde bem quer. Neste caso use um Bombox (aquele big rádio). Ele fica dançando e esquece de você.

CRAZED SHOPPER
("Perua" de supermercado)

Ela anda aleatoriamente na tela e não causará grandes danos a ninguém. A menos que você seja muito burro.

THE WAHINI
(A Havaiana)

Não chegue perto dela, você vai se apaixonar e entrar também na dança, o que atrapalha bastante.

Mais algumas manhas:

Quando avistar o dentista, o mauricinho, ou qualquer outro que esteja dormindo, utilize o botão A, junto com o direcional no lugar em que quer andar, pra não acordá-los.

O big rádio e o balão sósia são ótimos pra despistar.

Na 1ª fase tem uma ilha com um buraco no meio. Pule lá pra dentro e encontrará uma barraca de limonada. Experimente-a e ganhará 1 vida.

13ª Fase

Agora nós já estamos com quatro pedaços da nave e podemos aproveitar para recolher alguns presentes, porque a cada fase que passa eles ficarão mais escassos. Quando cansar, pegue o elevador na coordenada 7B.

14ª Fase

Nesta fase o chefe está mandando você parar de babar e pegar o elevador na coordenada 5B.

15ª Fase

Pronto, aqui nós encontramos um pedaço da nave em 2A e, se não bobear, poderemos pegar o elevador na coordenada 3D.

16ª Fase

Mais um período de vacas magras. Nenhum pedaço de nave nesta fase. O elevador está na coordenada 6A.

17ª Fase

Elevador: 6C.

18ª Fase

O elevador está na coordenada 2B. Não se esqueça de ir pelas beiradas para evitar o caminhão!

19ª Fase

As coisas começam a melhorar. Pegue o elevador rapidamente na 7E e você já estará na 20ª fase.

20ª Fase

Continue sempre pelas beiradas para que os novos caminhos se abram. A nave está em 2F e o elevador em 7A.

21ª Fase

Nave: 7E. Elevador: 6A.

22ª Fase

O elevador está na 3A.

DESAFIO SUPERGAME: Agora só faltam três fases. Vamos ver quem é mais rápido. Mandem as coordenadas dos elevadores e pedaços de nave das últimas três fases. As primeiras cartas serão publicadas na SG!!

SUPERJOGOS

OS TÍTULOS NACIONAIS MAIS BADALADOS DA TEMPORADA

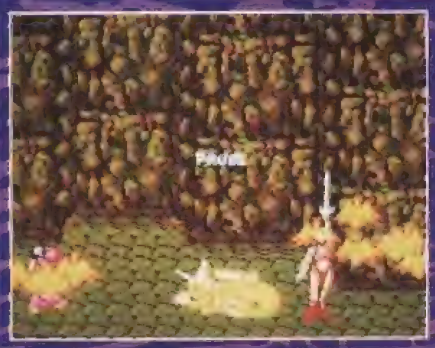
GOLDEN AXE II

Este jogo já é um grande sucesso de público e esta versão para Mega Drive promete estraçalhar. Tem novas formas de ataque, novos monstros e mágicas incríveis. O cartucho possibilita a participação de dois jogadores ao mesmo tempo e fica superemocionante. Tem quatro mega de memória, gráficos realistas e detalhados. Jogo manhoso, cheio de desafios, que tá pintando pra deixar você amarradão, nenê.

Golden Axe foi o símbolo de poder na terra de Yuria. Durante séculos, os reis desse lugar possuíram o machado, e o povo teve paz e prosperidade, respeitando seus regulamentos.

Mas sempre há um segmento da população que não está interessado apenas em prosperidade. Estas pessoas querem o poder também, e obviamente não permitirão que ninguém atrapalhe os seus planos.

O malvado Dark Guld teria sido esquecido depois da última vez que foi derrotado em



FICHA TÉCNICA

Nome: ***Golden Axe II***
Console: ***Mega Drive***
Classificação: ***Ação***
Dificuldade: ***6***
Fabricante: ***Sega***
Nº de jogadores: ***1 ou 2***

combate. Só que ele voltou querendo vingança. Quer ver este mundo mergulhado no caos. Ele consegue se apoderar do Golden Axe (Machado Dourado), símbolo da paz e da prosperidade, para se utilizar dele para seus propósitos malignos. Seus comandados aterrorizam todas as cidades que conquistam.

Mais uma vez três guerreiros estão dispostos a enfrentar os opressores. Ax-Battler, o feroz bárbaro, Tyris-Flare, a amazona, e Gilius Thunderhead, o destemido anão. Esta trinca não vai descansar enquanto não recuperar Golden Axe.

SUPERJOGOS

OS TÍTULOS NACIONAIS MAIS BADALADOS DA TEMPORADA

ALIEN STORM

FICHA TÉCNICA

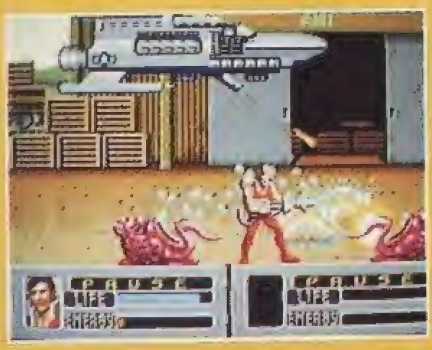
Nome: ***Alien Storm***
Console: ***Master/Mega***
Classificação: ***Arcade***
Dificuldade: ***7/7***
Fabricante: ***Sega***
Nº de jogadores: ***1***

Lançamento nacional de um grande sucesso de fliperama para Mega Drive e Master System, prometendo muita alegria e diversão. São três tipos de jogos diferentes, com imagens gráficas sensacionais e som bem legal, também.

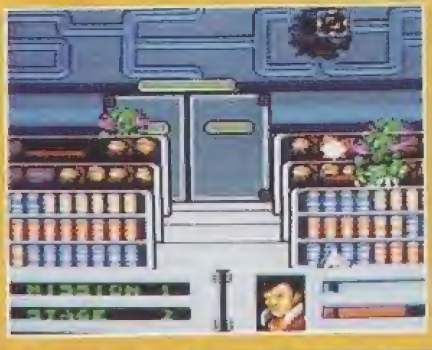
O planeta está sendo invadido por predadores de regiões distantes do universo. Os vermes têm a capacidade de se transformar em qualquer coisa, até em seres humanos. São extremamente perversos, destruindo tudo o que encontram.

Somente um grupo de cidadãos corajosos pode fazer alguma coisa pra detê-los. Junte-se aos "Caçadores de Alienígenas", é a sua chance de provar que é um dos nossos. Assuma o controle, caçador! Sua arma é o lança-chamas e sua missão, tentar fazer com que a paz volte a reinar na Terra.

Mega



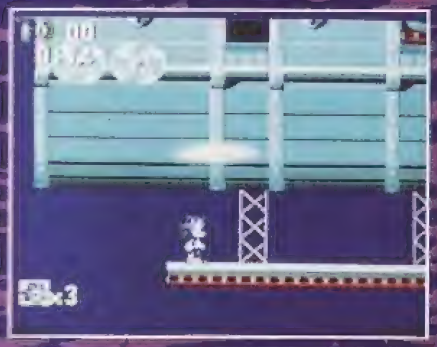
Master



SONIC
THE HEDGEHOG

Nunca um título fez tanto sucesso em tão pouco tempo. Tanto que o porquinho-espinho é o novo personagem símbolo da Sega, promovendo-a em todo o mundo. É o jogo mais rápido que você já viu, ou imaginou. Tem 18 fases de ação ininterrupta, onde você será desafiado a ser tão rápido quanto o próprio Sonic.

A versão pra Game Gear tem o mesmo programa que a do Master System. Com 2 mega de memória, qualidade dos sons e imagens incrível, aproveitando todos os recursos que o Game Gear oferece e, com a movimentação dos personagens bastante real.



FICHA TÉCNICA

Nome: ***Sonic the Hedgehog***
Console: ***Game Gear***
Classificação: ***Ação***
Dificuldade: ***7***
Fabricante: ***Sega***
Nº de jogadores: ***1***

O Dr. Ivo Robotnic transformou todos os amiguinhos de Sonic em perversos robôs, somente o Ataque Giratório Supersônico do herói é capaz de libertá-los.

Depois de montanhas íngremes, pontes que perigam cair, florestas perigosas, pântanos, labirintos e toda a sorte de armadilhas letais, você ficará cara-a-cara com o Dr. Robotnic. Este confronto promete ser grande. ■

SUPERJOGOS

OS TÍTULOS NACIONAIS MAIS BADALADOS DA TEMPORADA

MERCS

Grande jogo, com gráficos nota 10 e oito mega de memória. Adaptação melhorada de um grande sucesso de fliper, pro Mega Drive.

Assolado pela pior onda de revoluções e terrorismo de toda a história da humanidade, o governo americano vem fazendo o que pode. Mas as forças que rompem a paz não se deterão diante de nada.

O poderio militar ostensivo americano se mostra impotente no combate de guerrilhas e táticas terroristas. Vão para o campo de batalha os MERCS, soldados mercenários de várias nacionalidades, pagos especialmente para estas missões e altamente eficazes.

Como um "Merc", você enfrentará as ameaçadoras formações da máquina de guerra inimiga, onde um soldado comum não ousaria lutar. ■

FICHA TÉCNICA

Nome: ***MERCS***
Console: ***Mega Drive***
Classificação: ***Arcade***
Dificuldade: ***7***
Fabricante: ***Sega***
Nº de jogadores: ***1***

BONANZA BROS.

Este jogo é mais infantil e fez grande sucesso nos EUA. Superdivertido, com dez fases de humor e confusão.

Robo e Mobo são os ladrões mais trapalhões do Oeste. Foram chamados pelo Chefe de Polícia de Badville, para acabar com as falcatruas que assolam a cidade.

Atrás de uma fachada calma e tranqüila, o lugar esconde várias operações ilegais. Mas nada se consegue provar, principalmente contra a gráfica que produz dinheiro falso e o Cassino fraudulento.

Os irmãos são, normalmente, mais rápidos que os inimigos. Ajude-os a pegar todas as provas que puder. Se você falhar, os Bonanza Brothers vão parar na cadeia. ■

FICHA TÉCNICA

Nome: **Bonanza Brothers**
Console: **Master System**
Classificação: **Arcade**
Dificuldade: **6**
Fabricante: **Sega**
Nº de jogadores: **1**

Joe Montana™ FOOTBALL

FICHA TÉCNICA

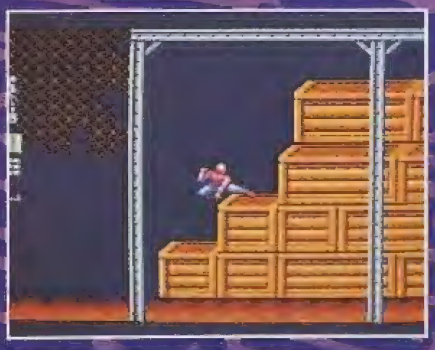
Nome: ***Joe Montana Football***
Console: ***Master System***
Classificação: ***Esportes***
Dificuldade: ***6***
Fabricante: ***Sega***
Nº de jogadores: ***1 ou 2***

Outro sucesso do Mega Drive que está saindo pra Master. O melhor e mais popular lançador do futebol americano, em pessoa, cooperou na elaboração do jogo. O resultado é que ele ficou o mais real e emocionante possível.

Você escolhe o seu time contando com a ajuda de Joe. Pra quem gosta de futebol americano, é uma excelente oportunidade pra dar passes fortes, precisos, e pra correr pra pegar arremessos.

Você não perde nenhuma ação, a tela sempre mostra 1/3 do campo, com todos os detalhes dos movimentos dos jogadores.

SPIDER-MAN



FICHA TÉCNICA

Nome: **Spider-Man**
Console: **Master System**
Classificação: **Ação**
Dificuldade: **7**
Fabricante: **Sega**
Nº de jogadores: **1**

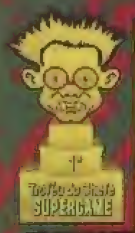
Agora também pra Master, o aracnídeo garante diversão e desafios.

Kingpin, o antológico, maior inimigo do homem-aranha, colocou uma bomba na cidade de Nova York, e ofereceu uma recompensa de $10.000 dólares pela sua cabeça. A notícia espalhou-se rapidamente pela cidade: "O homem-aranha colocou uma bomba e a população de Nova York corre grande perigo".

Fazer o que numa situação destas? Peter Parker veste sua roupa especial e sai à procura da dita cuja bomba. Dentro de 24 horas ela será detonada, aí será tarde pra tentar alguma coisa.

Bom, o negócio está feio pro lado do nosso herói. Pra chegar até a bomba, ele terá que enfrentar os vilões mais variados, mas também a polícia, que não sabe que ele é inocente.

MACETES DA GALERA



Nossos heróis estão insuperáveis, treinando de montão e mandando cada macete inacreditável pra galera.

1º OURO

Rodrigo Benedi Cardozo
São Bernardo do Campo, SP

***SONIC* (Mega)**

Transforme Sonic em qualquer inimigo: na tela título aperte esta seqüência: ↑C ↓C ←C →C. Solte estes comandos se ouvir o barulho da moedinha e aí segure A, aperte e solte o Start, com o botão A ainda apertado. Solte-o quando Sonic aparecer na floresta (1ª fase).

2º PRATA

Ricardo Resende Flores
Caxambu, MG

***SUPER FUTEBOL II* (Master)**

Para escalar os times que vão disputar, basta apertar Pause uma vez, se quiser mudar o time uma vez; duas vezes, se quiser mudar duas vezes, e assim por diante.
Atenção: escolha sempre um grupo difícil, pros mais fáceis sobrarem pras finais.

3º BRONZE

Marcos Ramos
São Paulo, SP

***SUPER MONACO GP* (Mega)**

8F00 5020 7F00 6000 0000
06D5 3627 BH4C FA89 E000
0000 000J 0000 0000 2200
479F (Passwords).

MAIS DICAS RADICAIS!

Marcel Vidal Balieiro
Bauru, SP

***CAPTAIN SILVER* (Master)**

Continue: quando aparecer a tela GAME OVER, aperte o meio do controlador, em seguida os botões 1 e 2 juntos.

André Felipe de Cica Robim
Tietê, SP

***DARIUS II* (Mega)**

Coloque o cartucho Altered Beast e, quando aparecer o logo Sega, retire-o sem desligar o console. Coloque o cartucho Darius II e dê Reset, assim terá várias vidas.

Christiano M. Moterani
Varginha, MG

***WONDER BOY* (Master)**

Seleção de fases: ligue o console, espere aparecer o título, aperte o botão 1. Quando aparecer mostrando em que fase e nível você está, aperte o botão 1 duas vezes, botão 2 duas vezes e botões 1, 2 e ↑ juntos. Não solte os botões 1 e 2 enquanto escolhe fase no botão direcional D para a direita e para cima.

A TURMA TÁ INSUPORTÁVEL!

William Zimermann
Mairiporã, SP

***VALIS III* (Mega)**

Para selecionar as fases deste jogo, aperte simultaneamente os botões A, B, C e Start, durante a tela de apresentação, segurando-os por alguns segundos.

Marco Antonio Corrêa da Silva Jr.
Niterói, RJ

***PAPER BOY* (Master)**

Se atirarmos o jornal diretamente na boca do cachorro ou na boca da menina do triciclo, eles pararão automaticamente.

O QUE VOCÊ NÃO SOUBER, O DR. SABE!

Ele não dorme no ponto nunca. As dúvidas estão cada vez mais cabeludas, e ele fazendo barba e cabelo. Você não sabe? Ele sabe.

UVA DOCE

Oi pessoal da SG. Achei a revista boníssima. Como vai o chefinho? Se estiver nervosinho manda ele pra cá. Ele volta uma uva doce. Eu queria saber como eu faço pra escolher fase no jogo Shadow Dancer? Quando o Pit Fighter e o CD-Rom vão chegar ao Brasil? Bye Bye, negada.

André Luiz de O. Laynes
Curitiba, PR

R: Para selecionar fase em Shadow Dancer utilize a seleção de fase para treino, isto é, ao passar de fase, selecione novamente. Na tela de apresentação aperte ABC Start. Quanto aos lançamentos no Brasil, nós ainda não sabemos nada. No Japão foram lançados oficialmente nos dias 15 de novembro (Pit) e 2 de dezembro (CD-Rom).

Nota da Redação: Qual é o seu método pra transformar o nosso Chefe em uva, ainda por cima, doce????????

IMORTALIDADE

Eu gostaria de saber se é possível colocar vidas infinitas no jogo Altered Beast do Mega.

Eduardo Vespoli Paolucci
Itaguará, MG

R: Coloque o cart Golden Axe e quando aparecer o logo "SEGA" retire-o, sem desligar, colocando então o cart Altered Beast. Mas lembre-se: esta prática pode causar danos ao console, ficando os riscos por sua conta.

PIT FIGHTER (ainda)

Gostaria de saber qual dos três lutadores do jogo Pit Fighter do Mega é o melhor, e se existem algumas dicas ou táticas.

André Ramos Ruiz
São Sebastião, SP

R: Em Pit Fighter não existe melhor ou pior lutador, mas devemos começar com Ty. Ele torna o jogo mais fácil se ficarmos só dando a estrela como golpe. Estamos bolando umas dicas bem legais pra vocês, mas vou adiantar esta: pela semelhança de programa podemos começar lançando mão das mesmas manhas usadas em Golden Axe e Alien Storm.

MEGADÚVIDA

Adorei a SG do mês passado, aliás adorei todas. Mas tenho ainda 3 megadúvidas: se eu colocar cartuchos do Mega brasileiro, eles cabem no Genesis americano? Se o Mega CD for ligado no Mega ele se transforma em 32 bit? Qual o jogo que vem no Genesis?

Gustavo Cury Guimarães
Manaus, AM

R: Os cartuchos do Mega Drive da Tec Toy têm o mesmo formato dos do Genesis americano, tornando-os compatíveis. Quanto à transformação, não podemos afirmar nada ainda. No folheto japonês de lançamento diz: características — entrada 16 bit e saída 32 bit.

RECORDE DE SHINOBI

Gostaria de saber por que o recorde de Shinobi, divulgado na revista é de 8.733.400, se eu consegui chegar no fim do jogo, ganhei todas as bonificações e o meu recorde foi 1.210.100?

José Mário Pereira da Fonseca Jr.
Castro Alves, BA

R: Existem várias fases neste jogo, nas quais se pode ganhar 2 vidas simultaneamente. Neste caso o jogador conquista as duas vidas e fica matando todos os inimigos da tela. Depois ele morre e repete a operação. O único mérito que o jogador possui é a paciência de ficar jogando quase 12 horas seguidas pra fazer este score.

Saiu nos States

O QUE ESTÁ PINTANDO DE MAIS QUENTE NOS EUA

Starflight: o universo inteiro!

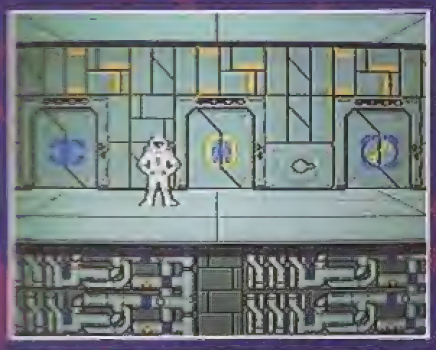
Um RPG complexo e fascinante para quem se dispõe a desvendar os mistérios de um futuro incerto

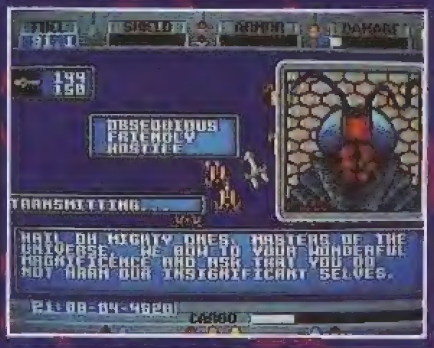
por Dr. Spock

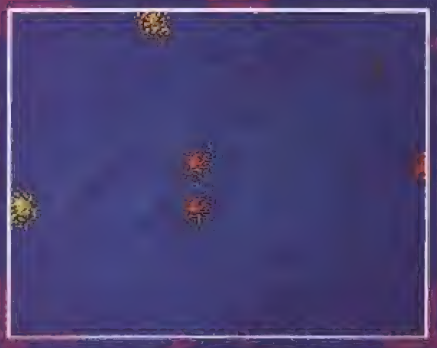
Está prestes a pifar o sistema solar do planeta Arth. As autoridades estão preocupadas, ou melhor, em pânico. Quando uma estrela pifa costuma levar um bom pedaço da galáxia junto. Você é chamado para evitar que isso aconteça, além de ir aonde nenhum homem foi ainda, como se dizia em *Jornada nas Estrelas*. Fãs deste seriado de TV vão adorar Starflight.

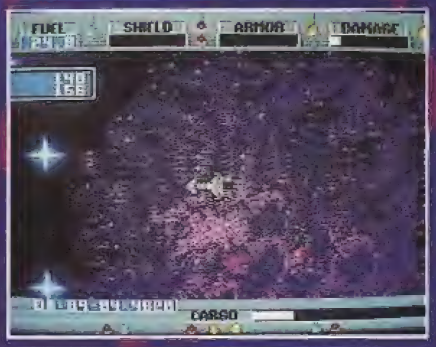
Mistura de aventura (RPG) e estratégia, Starflight pode parecer chato num primeiro momento. Mas não é.

Starflight é uma espécie de versão melhorada de Star Control. Para desvendar os mistérios do Universo, você precisa ganhar recursos (grana) através da exploração de mineração em planetas de sistemas solares distantes. No caminho você encontrará várias raças diferentes de alienígenas, cada uma com uma cultura e, portanto, um comportamento









FICHA TÉCNICA

Nome: **Starflight**
Console: **Mega Drive**
Classificação: **Aventura/ Estratégia**

Dificuldade: **9**
Fabricante: **Electronic Arts**
Nº de jogadores: **1**

diferente. Com alguns você terá de ser gentil, ou até servil, com outros é melhor sair atirando.

Para explorar os incontáveis planetas, você conta com um carrinho bacana, repleto de instrumentos científicos. É só aterrizar (onde a força da gravidade permite) e sair procurando. Tome cuidado com furacões e bichos estranhos, e fique de olho para encontrar ruínas e dicas sobre civilizações antigas.

Este jogo não é para novatos. É difícil, exige tempo, cabeça e frieza. Mas, para quem gosta do gênero e não tem medo de ler o manual (em inglês, por enquanto), vale a pena. ■

Joe Montana II SPORTS TALK FOOTBALL™

Quem gostou de Joe Montana I vai adorar o II; principalmente se entender bem o inglês. Esse vem com efeitos sonoros esperados só para o Mega CD-Rom. Em miúdos, ele fala. As jogadas que você faz na tela são narradas passo a passo enquanto a ação rola no vídeo. É isso mesmo. E não é aquele sonzinho chiado não. É surpreendentemente audível.

Marque um touchdown para ver o que acontece, por exemplo.

Mas o áudio não é tudo. Joe Montana II oferece telas de "close" para perceber detalhes, a opção de ver um replay e a possibilidade de jogar na chuva ou na neve. E o que é ainda melhor: você pode jogar contra o computador, contra um amigo ou junto com o amigo contra o computador. Um joga na posição de quarterback (lançador), outro de receiver (receptor). Vocês combinam a estratégia e saem para enfrentar os grandalhões do outro time. Quanto mais entrosados estiverem, melhores serão suas chances. Mas preste atenção no som: o narrador dá várias dicas. Não tenha piedade. ■

FICHA TÉCNICA

Nome: ***Joe Montana II Sports Talk Football***
Console: ***Mega Drive***
Dificuldade: ***8***
Fabricante: ***Sega***
Nº de jogadores: ***1 ou 2***

DINOLAND

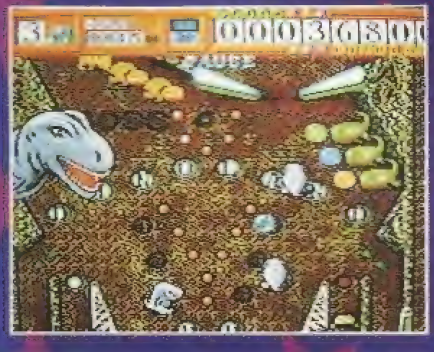
Tenha uma máquina de fliperama em sua casa pelo preço de um cartucho!

por: Brucutu

Pinball bastante real, ou seja, com todas as possibilidades encontradas nos fliperamas. Você pode dar uma "barrigada" apertando o botão B, sem o inconveniente de um "tilt".

Você tem de mandar a bola cinco vezes na caçapa onde está escrito "boss", isso o levará a uma disputa na qual você

terá de evitar que um minidinossauro rapte sua namorada. Se ele conseguir, você perde o direito de continuar na tela. Se você o impedir, ganha 1 milhão de pontos.



O fliperama conta ainda com um slot machine (caça-níqueis) e, quando você manda a bola lá, têm de aparecer três figuras iguais. Caso contrário, a bolinha será devolvida e você terá de começar tudo de novo. Quando aparecem três caracóis, você vai pra uma tela que tem uma máquina de fliperama debaixo do mar. Se você conseguir três pterodáctilos, vai pro céu e sua saga recomeça.

Tem também uma seqüência certa, na qual é preciso acertar os dinossauros de coroa na

FICHA TÉCNICA

Nome: *Dinoland*
Console: *Mega Drive*
Classificação: *Arcade*
Dificuldade: *5*
Fabricante: *Renovation/Sega*
Nº de jogadores: *1 ou 2*

cabeça. Quando você conseguir completar essa seqüência, seu número de pontos se multiplicará por 2, 3, 4 e, com um pouco mais de sorte, até 10 vezes. ■

Rola LÁ FORA

NOSSO CORRESPONDENTE DÁ AS ÚLTIMAS DA GALÁXIA

"Super" Sonic 2 para CD-Rom!!

Extravagância total. Vocês querem saber o que tá piando lá fora? Querem? São rumores e boatos, por enquanto, mas que los hay, los hay...

Dizem que está pra pintar a seqüência do mega-hit da Sega, Sonic the Hedgehog, ou seja, Sonic the Hedgehog 2 — pra nós, Sonic 2. O nome da nova aventura do renegado anti-herói parece que será: "Escape From Ring Zone". E também parece que ele vem para o verão (dos japoneses, é claro!).

Detalhe: a explosão supersônica de Sonic 2 vai detonar nos Mega CD-Rom, lógico.

Sonic vai passar por vários mundos em rotação. Em certas partes do jogo, ele aumenta de tamanho, conforme coleta objetos especiais.

Bom, pra ser apenas boato, já tá falado até demais. Só nos resta esperar, pelo Mega CD-Rom e pelo Sonic 2. Hay que soñar... ■

A mania já é mundial.

A onda de Sonic-mania já estourou nas praias do mundo todo. Quebrou recordes de venda nos EUA e liderou as listas de + vendidos na Europa. A Sega of America jogou gasolina na fogueira: está dando o cart para quem comprar um Genesis. No Brasil, sabe-se que uma grande indústria de roupas adquiriu os direitos de usar os personagens da Sega em camisetas etc. Menos o Sonic, que a Sega não vendeu. Por que será? ■

Novo gibi do pequeno herói!

Depois de virar ídolo de rock e angariar montes de tietes no Japão, Sonic aparece em nova aventura, agora nos States. É o porco-espinho supersônico brilhando em várias constelações. O segundo gibi do nosso herói tá fazendo o maior sucesso lá fora. Só nos resta esperar e controlar a ansiedade para pôr as mãos nesta maravilha. ■

Especial Game Gear

SHINOBI

Nós malhamos bastante e conseguimos. Estamos dando de lambuja tudo o que precisam saber pra acabar Shinobi.

1º Fase:

Vamos começar o jogo na rodovia. A manha aqui é pular de carro em carro, tomando cuidado com os atiradores. Decore o tempo que ele leva pra atirar de novo e vá pra cima dele.

Na 2ª parte mate os inimigos pelo andar de baixo e, ao chegar ao topo do prédio, tome cuidado com os lasers.

Chefe 1º

Ele virá pela direita, prepare-se para acertá-lo e, logo depois, agache-se, repetindo a operação para o outro lado.

2º Fase:

Agora vamos para Harbor (o porto) onde deve ser utilizado o ninja rosa (pink), porque facilita a operação de matar o chefe dessa fase.

Não se esqueça de pegar tudo o que encontrar. Esta fase possui: 3 poderes, 1 vida e 2 quadrados de energia que serão muito úteis no decorrer do jogo.

Chefe 2º

Fique colado nele e, quando abaixar a cabeça, solte uma bomba, e assim sucessivamente.

3º Fase:

Devemos ir para o Valley (o vale). Para isso o ninja amarelo (yellow) é o melhor, porque possibilita caminhar sobre a água até a caverna. Lá devemos trocá-lo pelo ninja rosa.
Esta fase possui 4 poderes e 1 vida.

Chefe 3º

A única dica é detoná-lo usando os ninjas yellow ou pink.

4º Fase:

Estamos quase chegando ao fim e, pela ordem, a Woodland (floresta) é a melhor escolha. Nela você vai encontrar 1 poder e 2 quadrados de energia.

Na 2ª parte tome cuidado com as estátuas laser e fique atento, pois há uma vida no topo do templo.

Chefe 4º

Para acabar com ele use o poder do ninja azul (blue).

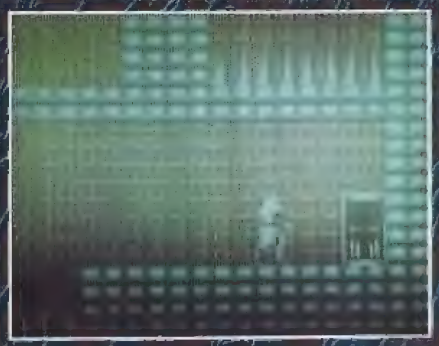
5º Fase:

Chegamos à última fase: Neo City. Você vai precisar saber algumas manhas especiais:
p = porta e n = ninja

1º sala: n verde e p esquerda
2º sala: n amarelo
3º sala: n verde; n azul; p direita e chefe da floresta
4º sala: n azul e p esquerda; chefe do porto

5ª sala: n verde e p superior

7ª sala: n rosa e p inferior; chefe da rodovia



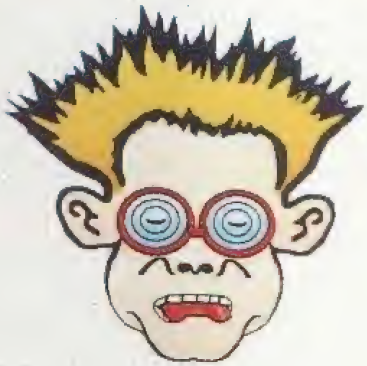
9ª sala: n azul e vá subindo

6ª sala: n azul e p superior

8ª sala: n amarelo

Você chegou ao último chefe, use o ninja vermelho, pois é o único que faz efeito.

FAÇA PARTE DO MAIOR CLUBE DE LOUCOS DO PAÍS: O CLUBE DO CHEFE!



Olha aí, galera!
Entrar para o meu clube é o maior bico. Basta preencher o cartão-pesquisa que está dentro da SG, colocar no correio, sem nenhum custo, e esperar sentado a chegada da carteirinha de sócio. Com ela, você vai poder pegar ônibus errado, tomar injeção na testa, fazer parte da maior cambada de gamemaníacos do país e ainda, desfrutar de mais um montão de outras vantagens.

A LOJINHA DO CHEFE

Onde você vende seu peixe, compra de tudo, troca cartuchos e manda o seu recado.

Anunciem sem pagar nada!!

É isso mesmo! Os classificados da SG dão resultados inéditos no mercado e não custam nada, nenhum tostão. Comigo é assim: leitor meu não paga nada (a não ser o preço, bastante em conta, da nossa querida revista). Quem vai pagar são as locadoras. Elas prometem encher estas páginas com anúncios bonitinhos dos jogos e serviços que têm a oferecer. E na Lojinha do Chefe, locadora tem desconto. Falou em games mexeu comigo. Aberta 24 horas, todos os dias.

Classificados Supergame
Caixa Postal 9442
São Paulo, SP
CEP 01151

CLASSIFICADOS

COMPRO

* Super Monaco GP e Super Thunder Blade, ambos para o Mega Drive. Falar com Patrick pelo fone: (0442) 22-3035 ou escrever para R. Floriano Peixoto, 1144, apto. 201, CEP 87030, Maringá, PR.

* Os cartuchos Ghostbuster e Super Futebol II pra Master System. Cartas para Rodrigo Marx, R. Caxambu, 331, CEP 39860, Nanuque, MG, ou telefone (033) 621-2071.

* Master System em bom estado. Tratar com Vandré Miguel Ramos, R. 7 de Setembro, s/nº, CEP 84220, Senges, PR, ou telefone (0439) 67-1144.

VENDO OU TROCO

* Master System II, Ghouls and Ghosts, Super Futebol II, Jogos de Verão, E-Swat, Rambo III e a pistola. Tudo com 4 meses de uso, na caixa, com manuais de instruções e Alex Kidd na memória. Por um Mega Drive. Richard, Fone: (061) 274-4006. Endereço: S.Q. N. 416 B1 A, apto. 205, CEP 70789, Brasília, DF.

* Cartucho Strider do Mega Drive pelo N.B.A. Celtics x Lakers. Rafael Chang, R. José Mortari, 730, CEP 09400, Ribeirão Pires, SP, ou pelo fone: 459-8478.

* Master + pistola + óculos 3-D + rapid fire + 7 fitas (Golden Axe, Zaxxon 3-D, Double Dragon, Moonwalker, Black Belt, Super Futebol, Jogos de Verão), tudo impecável, preço camarada, ou troco por Mega. Tratar com Rodrigo pelo fone: (011) 523-0087 ou R. Julieta A. Almeida, 32, CEP 04445, São Paulo, SP.

* Master System, 6 cartuchos (Mickey, Jogos de Verão, Double Dragon, Hang On, Out Run e Safari Hunt) e uma pistola light phaser. Tudo na caixa e com as instruções, por Mega Drive em bom estado e mais 4 fitas, no mínimo. Com Patrick Diener, R. Jorge Ranck, 199, CEP 89290, São Bento do Sul, SC. Fone: (0476) 33-2087.

DPV

Dual Power Vídeo Locadora

MEGA, MASTER

NEO GEO

LOCAÇÃO E VENDAS

NINTENDO

FAMICOM

(021) 719.2430

Al. São Boaventura, 622 - Fonseca - Niterói - RJ - CEP - 24120

★ Os jogos Shadow Dancer (importado) e Golden Axe para Mega Drive. Tratar com Fabricio, R. Ouvidio Manhães, 14, CEP 28100, Campos, RJ. Fone: (0264) 23-5121.

★ Master + 7 fitas e pistola. Phantom + 4 fitas por Mega Drive. Tratar com Wilson, Daniel e Marcelo, Fone: (021) 767-5525 ou R. Bernardino de Melo, 1575, apto. 204, CEP 26250, Nova Iguaçu, RJ.

★ Meu Atari com 6 fitas por 1 pistola do Master System II ou 2 fitas de Master. Tratar com Ramon. Fone: (021) 712-7307. Sugestões de fitas: Castle of Illusion, Out Run.

★ Console de Atari, ou troco por 1 fita de Mega Drive. Falar com Rodrigo Scarabello. R. Uberlândia, 277, CEP 86066, Londrina, PR. Fone: (0432) 276-3498.

★ Microcomputador Micro Engenho II da Spectrum, 8 bit, com 2 drives, com mais de 20 jogos por Mega Drive. Tratar com Davi Delisio. Av. Miguel Estefano, 380, apto. 13, CEP 04301, São Paulo, SP. Fone: (011) 581-4149.

VENDO

★ Os seguintes jogos para Mega Drive: Castle of Illusion, The Revenge of Shinobi, Thunder Force 3 e Strider. Com Willian Nagayama. Av. 11 de Junho, 737, apto. 214, CEP 04041, São Paulo, SP, ou pelo fone: (011) 575-5516.

★ Pistola light phaser para Master System com a fita Shoting G, ou troco por 3 fitas, a combinar. Também vendo ou troco as fitas: Super Futebol I e World Grand Prix. Falar com José Augusto, pelo fone: (0124) 22-5482, depois das 20:00 h.

★ Video game CCE com 2 controles novos e a fonte, com 6 fitas. Com Everton Pereira. Fone: (011) 943-8948.

★ Master System novo, com pistola e jogos: Alex Kidd, Ghouls'n Ghosts, Psycho Fox e Vigilante, tudo na caixa. Troco tudo e mais um Autorama Car Racing, novo, na caixa, por Mega Drive. Tratar com Wagner. Fone: (011) 869-4572.

★ 10 cartuchos importados para Nintendo, entre eles: Battletoads Totally Rad, Yo Noid, Tartaruga Ninja II, Double Dragon III. Com Flávio dos Santos Ferreira. R. João Amado Coutinho, 400, CEP 02815, São Paulo, SP.

★ Master System, na caixa, mais 4 fitas e a pistola, por preço a combinar. Ou troco por um Mega Drive completo, também a combinar. Com Giuliano, Fone: (027) 327-6471, ou pelo endereço: R. Júlia Lacourt Penna, 580, CEP 29090, Vitória, ES.

★ Supergame novo com 2 joysticks novos e várias fitas (NdR: o resto do seu anúncio não deu pra entender. Que letra, meu!). Ligar para (092) 232-8432, falar com Mário.

★ Cartucho de Phantom System 2000, em ótimo estado, ou troco por cartucho de Double Dragon I ou II. Escrever para Rogério Fernando. R. Felisbina Roque da Rosa, 221, CEP 18013, Sorocaba, SP.

★ Master System, pistola e 6 fitas, incluindo Mickey, Golden Axe e Ghouls'n Ghosts. Vendo o Master separado, ou tudo junto. Dê um toque muito louco para Edney ou Joana. Av. Roberto Lopes Leal, 58, CEP 12300, Jacareí, SP. Fone: (0123) 51-5210.

★ Master System com pistola, 4 cartuchos, tudo na caixa com manual de instruções. Superbarato. Tenho os jogos: Kenseiden, Wonder Boy, Zillion 2, World Grand Prix. Tratar com Guilherme, Fone: (062) 224-8604.

MEGATRON VIDEO GAME LOCADORA

Temos:

- **Nintendo, Game Boy, Super Famicom**
- **Sega Genesis, Mega Drive, Game Gear**
- **Phanton System, Super Charge**
- **Importação própria**

P/ Sócio
Traga este anúncio e ganhe uma locação de sua escolha

Não Sócio
Traga este anúncio e associe-se gratuitamente

Rua Jacurici, nº 47 - Tel. 820-9252 - Jardim Paulista - São Paulo - SP

FISCOCENTER
papelaria & Cia

Endereço: R. 9, 101, apto. 402, Setor Oeste, CEP 74320, Goiânia, GO.

★ Cartucho Shinobi para Mega Drive, com caixa e manual de instruções. Tratar com Leandro Carlos Rodrigues. Se não estiver, deixe recados. Fones: (011) 443-6941 e 443-6527. Rua Angela Gianotto, 215, CEP 09830, São Bernardo do Campo, SP.

TROCO

★ Master System com pistola, 1 fita de 4 mega, tudo na caixa, com manuais e em ótimo estado, por Mega Drive em bom estado com fitas (nada do Paraguai). Aceito contrapropostas e dou volta. Escreva para Luís Marcelo de Oliveira. R. Eugenio Schardong,273,São Leopoldo,RS,CEP 93203. Ou pelo tel: (051,2) 92-2037.

★ Master System com 10 cartuchos, 3 joysticks (asa, mancha e power), mais 1 Top Game CG 8000 com 13 cartuchos e 1 adaptador 60 - 72 pinos, por Mega Drive com 2 cartuchos, em bom estado. Tratar com Alberto Adriano dos Santos, R. São Sebastião, Q 49 L 03. Anápolis, GO, CEP 75000.

★ Top Game VG 9000 com as fitas Double Dragon III, Tiger Hele e Elevator Actom, por um Master I ou II com 1 fita. Tratar com Fabrizio, de manhã ou à noite, pelo telefone: (021) 332-5617.

GAME SCORE

Todas as marcas de vídeo games nacionais

• Vamos brincar juntos nessa maravilha do mundo dos games • Abastecemos as Game Locadoras já existentes com preços e condições imbatíveis • Solicite a tabela pelo telefone • Atendemos consumidor final • Embalagens personalizadas • Estudamos sistemas de franchising

Remetemos para todo o Brasil via Sedex.
Preços e condições de pagamentos imbatíveis para montagem de sua Game Locadora.

AÇAÍ VÍDEO COM. E DISTRIBUIÇÃO LTDA.

Rua Dr. José Estefano, 297 - Jd. V. Mariana - São Paulo - SP
CEP 04116 Fone (011) 544.4913/575.3861 (paralela à rua Vergueiro, altura do nº 4.300)

• Lojas /Locadoras: De segunda a sexta-feira das 9:00 às 19:00 Horas

São Paulo - SP - Ipiranga - Dr. Mário Vicente, 689 - CEP: 04270
São Paulo - SP - V. Monumento - R. Dr. José Maria de Azevedo, 387 - CEP: 01550
São José do Rio Preto - SP - B. Redentora - R. Penita, 2890 - CEP: 15025 Fone: (0172) 33.6835

DIMENSÃO

ACEITE ESSE DESAFIO!!!

LOCAÇÃO E VENDAS

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM

PC Engine

NEO GEO

OFFICIAL GAME BOY VIDEO LINK GAME PAK

MEGA DRIVE

TEC TOY

Super Famicom

Rua da Consolação, 2970 - CJ. 2 - CEP 01416 - Cerqueira César - Tel. 853-4535 - São Paulo - SP

HOTLINE

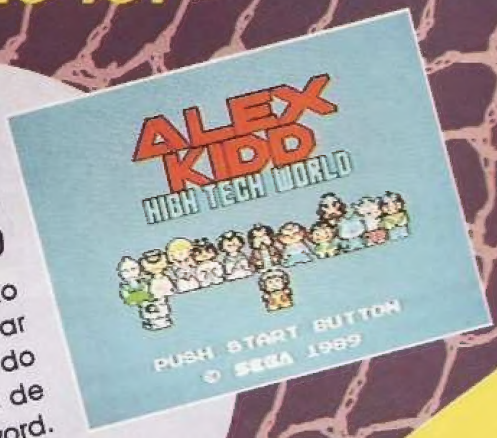
As 5 dicas + pedidas do mês na HOTLINE da TEC TOY

PHANTASY STAR (Master)

Para você obter o Haps By, robô que guiará sua nave Luveno, necessitamos comprar o Polimeteral em Abion, cidade localizada em Palma. Este equipamento deve ser usado em Bortevo, em frente a uma pilha de lixo. Depois de fazer isto, receberemos o robô que se encontrará neste mesmo local, numa porta azul.

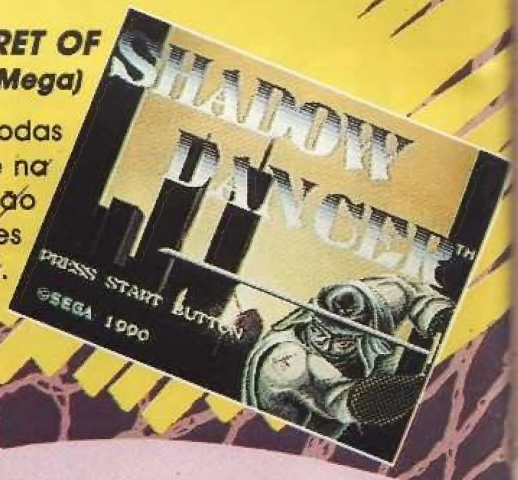
ALEX KIDD HIGH TECH WORLD (Master)

Para sairmos do castelo sem precisar de todos os pedaços do mapa, necessitamos de uma password. Veja: Kep ys Up LRZ



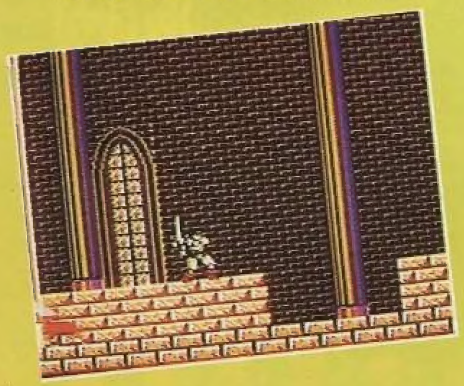
THE SECRET OF SHINOBI (Mega)

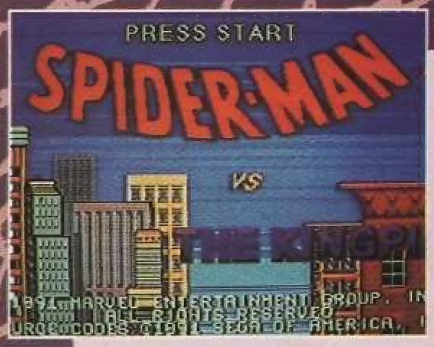
Podemos conhecer todas as fases deste jogo, se na tela de apresentação acionarmos os botões A, B, C e Start.



RASTAN (Master)

Continue infinito na tela Sega, acione o botão direcional na diagonal inferior esquerda e os botões 1 e 2 ao mesmo tempo. Estes botões devem permanecer pressionados até aparecer a tela título.





SPIDER MAN (Mega)

Para conseguirmos derrotar o último inimigo, King Pin, devemos usar o escudo, pular e dar chutes na sua cabeça. Para que Mary Jane não caia, devemos atirar teias no topo da corrente, e atacar King Pin novamente, com os mesmos métodos usados anteriormente para a esquerda e para a direita, juntamente com o botão A e Start.

GAME HOUSE

LOCADORA E DISTRIBUIDORA
DE VIDEO GAMES

APRESENTA

o novo point dos videomaníacos

VENDAS NO ATACADO E VAREJO,
ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL (VIA SEDEX)

Rua Teresa, 1.515 - Lj. 147 - Petrópolis - RJ
Tel.: (0242) 31.1352 - Fax: (0242) 43.3706

UM NOVO SHOPPING NA AV. IBIRAPUERA

Shopping Game

E este é para você que anda fissurado em **game** como a gente. O que existe de mais quente no assunto está rolando no maior espaço gamemaníaco de São Paulo.

Consoles de última geração instalados para você provar que é fera. (Mega Drive, Super NES, Neo Geo, Super Famicom e outros)

Venda/Locação de consoles, cartuchos e acessórios de todos os sistemas (últimos lançamentos); aparelhos e novidades eletrônicas.

Lanchonete:
Refrigerantes, sorvetes, salgados, doces, etc.

Boutique:
Camisetas, bonés, importados, etc.

E mais: Assistência Técnica, Revistas (nacionais e importadas), Clube, Dicas, Torneios, Prêmios, Brindes, etc.

Cia. das Artes

INFORME-SE COMO PARTICIPAR DE SENSACIONAL CONCURSO.

Shopping Game
Av. Ibirapuera, 3478 - CEP 04028
Tel.: (011) 61-9319 - São Paulo - SP